

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI
PERMAINAN BERHITUNG KELOMPOK A DI TK AISYIYAH
BUSTANUL ATHFAL III KRAPYAK SRAGEN
TAHUN AJARAN 2013 / 2014**

Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Guna mencapai derajat

Sarjana S-1

Pendidikan Anak Usia Dini



SUMARSI

NIM. A53H111060

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2013/2014**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos 1-Pabelan, Kartasura Telp. (0271) 717417 Fax : 715448 Surakarta 57102

Website: <http://WWW.ums.ac.id>

Email: ums@ums.ac.id

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan di bawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir:

Nama : Dra. Surtikanti, S.H, M.Pd.

NIP/NIK : 155

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/ tugas akhir dari mahasiswa :

Nama : **SUMARSI**

NIM : A53H111060

Program Studi : PG PAUD PSKGJ

Judul Skripsi : Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Berhitung Kelompok A Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Krapyak Sragen Tahun Ajaran 2013 / 2014

Naskah Artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan. Demikian persetujuan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 6 Februari 2014

Pembimbing

Dra. Surtikanti, S.H.M.Pd

NIK : 155

ABSTRAK

PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN BERHITUNG KELOMPOK A DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL III KRAPYAK SRAGEN TAHUN AJARAN 2013 / 2014

(Penelitian Tindakan Kelas di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Krapyak Sragen Tahun Ajaran 2013/2014)

Sumarsi, A53H111060, Program studi Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014, halaman

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini dengan permainan berhitung di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Krapyak Sragen Tahun Ajaran 2013/2014. Subyek pelaksanaan tindakan ini adalah anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Krapyak Sragen yang berjumlah 20 anak. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Prosedur penelitian terdiri dari 4 tahap yaitu, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis diskriptif komparatif yaitu membandingkan hasil persentase pencapaian setiap anak dengan persentase keberhasilan yang telah ditentukan peneliti pada setiap siklusnya. Analisis data pembelajaran berhitung dilakukan dengan analisis interaktif.

Hasil penelitian ini adalah terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan berhitung. Kemampuan anak pada prasiklus mencapai 15%, siklus pertama meningkat menjadi 65% dan siklus kedua menjadi 85%. Selain itu dapat disimpulkan bahwa variasi dalam pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan berhitung. Dengan demikian dapat terbukti bahwa penerapan permainan berhitung dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Krapyak Sragen.

Kata kunci: kemampuan kognitif, permainan berhitung.

I. Pendahuluan

Dalam undang-undang Nomor 20 TAHUN 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 28 Ayat 3 menyatakan bahwa Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi, baik psikis dan fisik yang meliputi nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa dan sosial emosional, (Depdiknas 2007:2)

Aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang perlu dikembangkan, hal ini juga merupakan tujuan pembelajaran di TK. Kemampuan kognitif ini berisikan akal, pikiran dan lain-lainnya seperti nilai-nilai agama dan moral, bahasa, sosial emosional. Kognitif disebut juga daya pikir atau kemampuan seseorang untuk berpikir. Manusia adalah makhluk Tuhan Yang Maha Esa yang telah diciptakan secara sempurna dan istimewa, yang telah dikaruniai akal dan pikiran. Melalui akal dan pikiran manusia dapat hidup dan bersosialisasi dengan sesama ataupun dengan makhluk lainnya. Dengan kemampuan kognitif atau daya pikir tersebut manusia akan dapat membedakan mana yang benar atau yang salah, mana yang harus dilakukan atau dihindari, bagaimana harus bertindak dan sebagainya, yang intinya seseorang tersebut dapat memecahkan masalah dalam kehidupannya. Oleh karenanya kemampuan kognitif sangat penting bagi kehidupan seseorang perlu dibekali dan perlu dikembangkan sedini mungkin. Kognitif adalah suatu proses berpikir individu untuk menghubungkan dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan atau intelegensi yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar. (Yuliani Nurani Sujiono, dkk. 2011). Aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang perlu dikembangkan, hal ini juga merupakan tujuan pembelajaran di TK. Kemampuan kognitif ini berisikan akal, pikiran dan lain-lainnya seperti nilai-nilai agama dan moral, bahasa, sosial emosional. Kognitif disebut juga daya pikir atau kemampuan seseorang untuk berpikir. Manusia adalah makhluk Tuhan Yang Maha Esa yang telah diciptakan secara sempurna dan istimewa,

yang telah dikaruniai akal dan pikiran. Melalui akal dan pikiran manusia dapat hidup dan bersosialisasi dengan sesama ataupun dengan makhluk lainnya. Dengan kemampuan kognitif atau daya pikir tersebut manusia akan dapat membedakan mana yang benar atau yang salah, mana yang harus dilakukan atau dihindari, bagaimana harus bertindak dan sebagainya, yang intinya seseorang tersebut dapat memecahkan masalah dalam kehidupannya. Oleh karenanya kemampuan kognitif sangat penting bagi kehidupan seseorang perlu dibekali dan perlu dikembangkan sedini mungkin. Kognitif adalah suatu proses berpikir individu untuk menghubungkan dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan atau intelegensi yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar. (Yuliani Nurani Sujiono, dkk. 2011).

Usia pra sekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. Upaya pengembangan berbagai potensi ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, guna meningkatkan kemampuan kognitif anak. Walaupun demikian, kemampuan-kemampuan yang lain pun juga ikut berkembang, seperti kesiapan mental, sosial dan emosional. Oleh karena itu, dalam pembelajaran harus dilakukan secara menarik dan bervariasi. Walaupun tidak jarang guru/pendidik di TK merasa bangga bila anak-anaknya pandai membaca, menulis dan berhitung (calistung). Dan tidak jarang juga dalam kegiatan pembelajaran calistung tersebut dilakukan tanpa menggunakan permainan ataupun hal yang menyenangkan. Sehingga TK hanyalah sebuah logo yang kenyataannya bukanlah taman, melainkan karantina yang membuat jenuh anak-anak. Alasan dari guru ialah tuntutan dari masyarakat yang menginginkan anak-anaknya jika lulus dari TK tersebut dapat membaca, menulis dan berhitung. Selain itu pada orang tua juga khawatir dengan adanya tes calistung saat masuk Sekolah Dasar.

Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III kelompok A Krapyak, Sragen, tahun ajaran 2013 / 2014, mayoritas anak didiknya memiliki kemampuan

kognitif yang rendah. Misalnya dalam kegiatan membilang atau menunjukkan urutan benda satu sampai lima, membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda dari satu sampai lima), menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda dari satu sampai lima, menunjukkan urutan benda untuk bilangan dari satu sampai lima masih mengalami kesulitan. Selain pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak tersebut kurang diminati, anak kurang tertarik karena teknik pembelajaran yang monoton (tanpa menggunakan media) yang membuat anak jenuh.

Pendidikan anak usia dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui permainan berhitung. Permainan berhitung tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental, sosial dan emosional. Anak dapat memperoleh kesempatan untuk berkreasi, bereksplorasi menemukan dan mengekspresikan perasaannya dengan bermain.

Permasalahan yang dihadapi anak didik kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Krapyak Sragen yaitu adanya anak yang belum memahami konsep bilangan, mengurutkan bilangan dan lain-lain. Kadang ada anak yang penulisannya angka masih terbalik, karena rendahnya kemampuan kognitif anak. Pada saat ini banyak orang tua murid yang mengharapkan anak mereka jika keluar dari TK sudah bisa berhitung dan membaca. Apabila masalah ini tidak segera mendapat solusi, maka akan sulit untuk mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

II. METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Krapyak Sragen tahun ajaran 2013 / 2014.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan yaitu bulan Desember 2013 sampai dengan bulan Februari 2014.

B. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ditetapkan pada anak Kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Krapyak Sragen dengan jumlah anak 25, terdiri dari 12 anak laki-laki dan 13 anak perempuan, yang masing-masing memiliki kemampuan yang berbeda-beda dan kurang maksimalnya penerapan permainan berhitung guna meningkatkan kemampuan kognitif anak. Guru yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah guru kelas (peneliti sendiri) dan didampingi kolaborator (rekan guru dan Kepala Sekolah).

C. Prosedur penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif Guru Kelas TK dan Kepala Sekolah bersama peneliti senantiasa berupaya memperoleh hasil yang optimal melalui cara dan prosedur yang dinilai paling efektif sehingga dimungkinkan tindakan yang berulang dengan revisi untuk meningkatkan motivasi siswa. Guru kelas dan peneliti dilibatkan sejak : (1) Perencanaan Tindakan, (2) Pelaksanaan Tindakan, (3) Pengamatan/ Observasi, (4) refleksi.

D. Jenis Data

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas, ada dua jenis data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti (Arikunto, 2006:11) yaitu:

1. Data kuantitatif (nilai hasil belajar siswa) dapat dianalisis secara deskriptif. Misalnya, mencari nilai rata-rata, presentase keberhasilan belajar dan lain-lain.
2. Data kualitatif, berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang ekspresi siswa yang berkaitan dengan tingkat pemahaman terhadap suatu mata pelajaran (kognitif). Pandangan atau sikap siswa terhadap metode belajar yang baru (afektif), perhatian, kepercayaan diri, dan sejenisnya dapat dianalisis secara kualitatif.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan catatan lapangan.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, menentukan indikator yang akan digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak dan menjabarkan dalam butir amatan

G. Indikator Pencapaian

Keberhasilan kegiatan penelitian ini akan tercermin dengan adanya peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan kognitif anak didik meliputi aspek mengenal konsep bilangan, menyebut urutan bilangan, menulis bilangan secara tepat dan runtut.

- a. Kemampuan kognitif anak melalui permainan berhitung meningkat.
- b. Aktivitas siswa dalam peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan berhitung meningkat.
- c. Siswa mengalami keberhasilan belajar klasikal minimal 75 %.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Krapyak Sragen untuk peningkatan kognitif anak melalui permainan berhitung dilaksanakan dalam dua siklus, tiap siklus terdiri 2 pertemuan.

Dari data hasil siklus I rata – rata kelas hanya 15 % (belum berkembang), nilai terendah 42,5 % (belum berkembang), nilai tertinggi 87,5 % (berkembang sesuai harapan). Keberhasilan belajar siswa pada siklus I belum mencapai persentase yang telah ditetapkan dalam indikator keberhasilan penelitian yaitu : 75 %.

Dari hasil evaluasi siswa siklus 2 dapat di ketahui bahwa nilai berkembang sesuai harapan kelas 82,50 % (berkembang sangat baik), nilai terendah 60,0 % (berkembang sesuai harapan), nilai tertinggi 100 (berkembang sangat baik) dengan keberhasilan yang dicapai siswa : 82,50 % (17 siswa mencapai keberhasilan dan 3 siswa tidak mencapai). Indikator keberhasilan belajar yang dicapai siswa pada siklus 2 telah mencapai, minimal yang telah ditetapkan dalam indikator keberhasilan peneliti yaitu 75 %.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil pelaksanaan dari siklus I sampai siklus II dapat dikatakan bahwa kemampuan kognitif dengan permainan berhitung dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Krapyak Sragen tahun 2013 / 2014. Tingkat keberhasilan sebelum tindakan sampai siklus II terdapat peningkatan. Data persentase pencapaian yang diperoleh pada kondisi awal adalah 15 %. Hampir semua anak belum bisa berhitung dengan baik, siklus mencapai 65,25 % dengan anak yang kemampuan kognitif berkembang sesuai harapan menjadi 14 anak, sedangkan pencapaian pada siklus II mencapai 85 %, kemampuan kognitif bertambah menjadi 17 anak, meskipun hanya 3 anak yang belum memiliki kemampuan kognitif yang sesuai harapan namun hasil terakhir sudah memenuhi target yang ingin dicapai peneliti yaitu persentase keberhasilan 75 %.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap aktivitas siswa pada peningkatan kognitif anak melalui permainan berhitung kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Krapyak Sragen dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang dirumuskan terbukti kebenarannya. Artinya bahwa melalui permainan berhitung dapat meningkatkan kemampuan kognitif bagi siswa kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Krapyak Sragen tahun ajaran 2013 / 2014.

Berdasarkan pembahasan pada bab – bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan permainan berhitung dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Krapyak Sragen. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan persentase kemampuan kognitif dari prasiklus 15 %, siklus I 65 % dan siklus II 85 %. Persentase kemampuan kognitif anak dari siklus I ke siklus II 20 %.
2. Variasi pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan berhitung.

Dengan demikian hipotesis pada penelitian ini yang berbunyi dengan melalui permainan berhitung dapat meningkatkan kognitif anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Krapyak Sragen.

DAFTAR PUSTAKA

- Apsari Eri Retno, 2012. *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Kartu Angka dan Gambar pada Anak Kelompok B TK Kanisius Sidowayah*. Surakarta.
- Chaterine Connoly. *10 Permainan Matematika*. Bandung : Pakar Raya.
- Darsinah. *Perkembangan Kognitif*. PSKGJ-FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta. Qinant.
- Depdiknas, 2000. *Permainan Berhitung Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta.
- Depdiknas, 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta.
- Depdiknas, 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta.
- Handayani, Anik, 2011. *Upaya Peningkatan Berhitung Melalui Bermain dengan Media Gambar TK Indra Putra I Semanggi*. Surakarta.
- Iskandar. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Ciputat reverensi
- Ismail, Andang, 2006. *Education Games. Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Jakarta: Pilar Media
- Ismiyati Wiwik, 2011. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Alat Permainan Edukatif Papan Paak Sebagai Alat Bantu*. Surakarta.
- Kamtini, Husni Wardi Tanjung, 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Suharsimi, Arikunto et al. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sujiono, Yuliani, Nurani dkk. 2007. *Materi Pokok Metode Pengembangan Konnitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Susanto, Ahmad, 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Takdiroatun, Musfiroh, 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan (Stimulasi Intelligences Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak)*. Jakarta.